

**PENERAPAN *BRAIN BASED LEARNING* BERBANTUAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF *ADVENTURE GAME* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA SMK**

Oleh
Nurhayati
1206001

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan gabungan dari beberapa komponen, salah satunya adalah media pembelajaran. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan respon siswa, dan mendapatkan data hasil peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia yang telah dibangun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperiment*. Proses yang dilakukan melalui lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Multimedia yang telah dibangun dan diujicobakan di kelas X RPL 2 SMK Negeri 4 Bandung. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut : 1) Multimedia pembelajaran dinyatakan layak digunakan dan katerori baik berdasarkan penialain ahli media dengan persentase 80% dan ahli materi dengan persentase 78.33%, 2) Respon siswa terhadap multimedia dikategorikan sangat baik dengan persentase 80.07%, 3) peningkatan pemahaman siswa pada indeks gain dengan nilai rata-rata 0.35 dengan kategori sedang, hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan siswa.

Kata Kunci : Mulitmedia pembelajaran, *Adventure Game*, *Brain Based Learning*, *Quasi Eksperiment*

**THE APPLICATION OF BRAIN BASED LEARNING AIDED
INTERACTIVE MULTIMEDIA ADVENTURE GAME TO IMPROVE
STUDENTS COMPREHENDING SMK**

By
Nurhayati (1206001)

ABSTRACT

Learning is a combination of several components, one of them is learning media. Therefore the aim of this study was to obtain student responses, and obtain data from an increased understanding of the students after using multimedia that has been built. This study uses research methods Quasi Eksperiment. The process is carried out through five stages: analysis, design, development, implementation, and assessment. Multimedia has been built and tested in the class X RPL 2 SMK Negeri 4 Bandung. The results of the research that has been done and they were as follows: 1) Multimedia learning is declared proper used and a good category based on the assessment of media experts with a percentage of 80% and material experts with a percentage of 78.33%, 2) The response of students to the multimedia categorized very well with a percentage of 80.07%, 3) students' achievement comprehending on the index gain with an average value of 0,35 with the medium category, it shows that there is increased students achievement

Keywords: Brain Based Learning, learning multimedia, Adventure Game, Quasi Eksperiment.

Nurhayati, 2016

***PENERAPAN BRAIN BASED LEARNING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ADVENTURE
GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu